

BAB III

METODE PENCIPTAAN

Dalam proses penciptaan karya, penulis terinspirasi dari epos Ramayana yang berasal dari India. Epos tersebut berkembang menjadi cerita yang terakulturasi dengan masyarakat di Indonesia. Cerita Ramayana berkembang dalam segala aspek baik pertunjukan wayang, teater atau lakon, dan dalam kesenirupaan Indonesia. Dalam akulturasi cerita setiap versi cerita Ramayana berbeda-beda jalan ceritanya sesuai daerahnya meskipun tokoh nya tidak berubah.

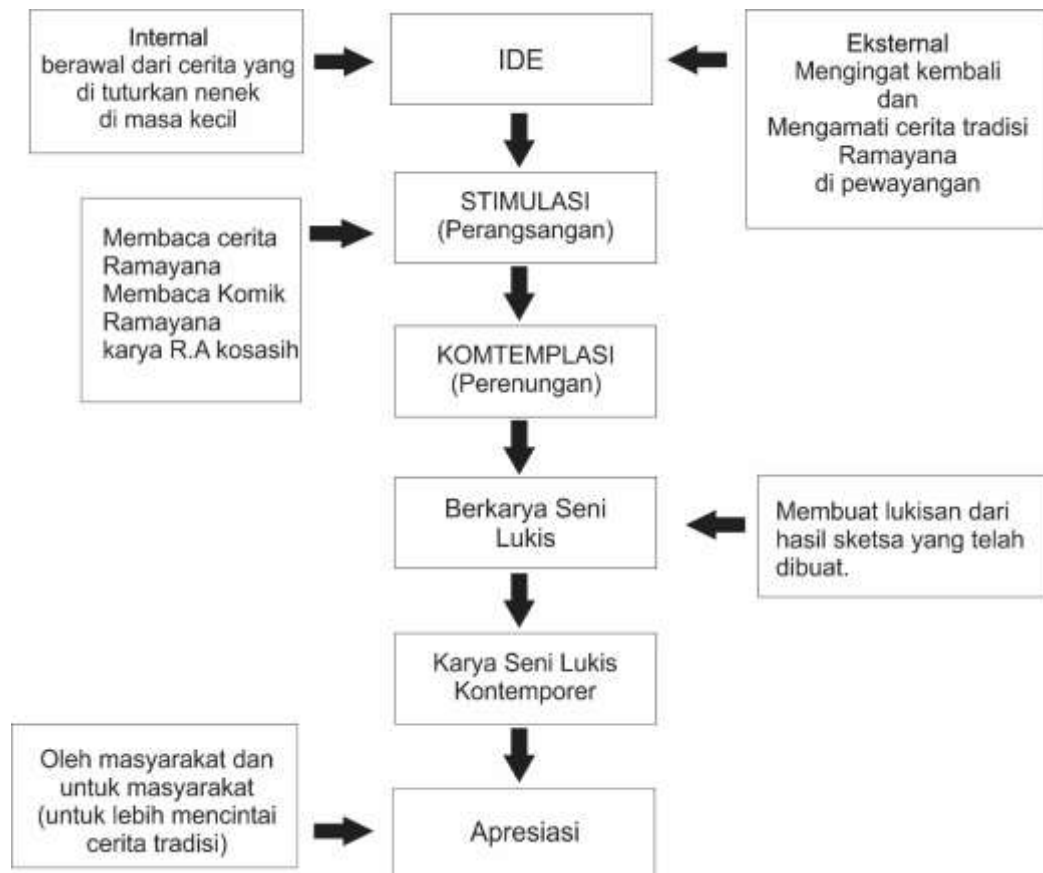
Terkait dengan permasalahan di atas penulis mengambil cerita epos Ramayana versi Sunda sebagai latar belakangnya. Penulis mengambil sosok wayang golek karena selain cerita Ramayana disampaikan melalui pagelaran wayang golek. (Solihat, 2012) kurangnya pelestarian wayang golek dalam segi kesenirupaan tradisi juga menjadi bahan pertimbangan.

Setelah melalui proses perenungan objek yang akan dilukis, kemudian penulis berusaha meneliti dan memahami cerita Ramayana dengan membaca komik Ramayana karangan R.A kosasih serta melalui cerita langsung dari dalang Dadan Sunandar Sunarya. Tidak hanya itu penulis juga membaca cerita Epos Ramayana asli India karya Rajagopalachari dan Ramayana vesi Jawa karya Abimanyu sebagai bahan untuk memahami perbedaan dari ceritanya.

Setelah melalui tahap pengamatan objek lukisan, kemudian tahap selanjutnya melakukan proses kontemplasi untuk menentukan strategi visual tentang adegan epos Ramayana dan wayang golek sebagai objek dari lukisan.

Sebelum memulai membuat lukisan, tak lupa penulis juga mengumpulkan beberapa referensi berupa foto-foto, video dan artikel perihal cerita Ramayana dan isu-isu yang berkaitan dengan Ramayana. Melalui beberapa referensi tersebut tentunya dapat memudahkan penulis dalam proses penciptaan karya lukis.

A. Bagan Proses Penciptaan Karya



Bagan 3.1. Bagan Proses Penciptaan Karya
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2017)

1. Ide Berkarya

Menciptakan suatu karya seni, khususnya seni lukis tak luput dari sebuah pencarian ide atau gagasan. Ide dalam penciptaan tugas akhir ini penulis dapat ketika semasa kecil sering menginap di rumah almarhum nenek, oleh nenek sebelum tidur penulis selalu dituturkan cerita pewayangan terutama Ramayana. Dari memori masa kecil tersebut muncullah rasa ingin membaca kembali cerita Ramayana dan mengamati cerita Ramayana sebagai cerita tradisi dalam pewayangan. Hal tersebutlah yang menginspirasi penulis untuk menciptakan tugas akhir ini.

2. Stimulasi

Stimulasi merupakan sebuah rangsangan dari luar jiwa penulis yang mendorong motivasi dan kreasi penulis dalam menciptakan sebuah karya lukis. Rangsangan itu penulis dapatkan dengan terjun langsung dalam mencari tahu cerita Ramayana melalui wawancara langsung dengan Dalang

Dadan Sunandar Sunarya mengenai cerita Ramayana versi Sunda yang beliau bawaikan. Penulis juga mencoba membaca komik dari R.A kosasih karena memiliki kesamaan dan termasuk R.A kosasih memiliki garis keturunan yang sama dengan Dadan Sunandar Sunarya. Selain itu dengan melihat artikel-artikel yang terkait dengan cerita Ramayana.

3. Kontemplasi

Tahap ini merupakan kelanjutan dari tahap stimulasi dimana penulis merenungkan bagaimana mengembangkan ide dari beberapa referensi mengenai cerita Ramayana yang sudah di pelajari.

4. Berkarya Seni lukis

Setelah ide dari referensi ditentukan, penulis visualisasikan ide tersebut ke dalam bentuk gambar sketsa adegan wayang dan melakukan eksperimen menggunakan alat dan bahan. Kemudian gambar sketsa ditentukan tahap selanjutnya adalah melukis di kanvas. Hasil dari eksperimen diterapkan sebagai bagian dari proses berkarya seni lukis, baik Teknik berkarya, pemilihan warna serta pemakaian media lain yang mendukung dalam karya seni lukis.

5. Karya Seni Lukis Kontemporer

Setelah proses berkarya maka terciptalah empat buah karya adegan epos Ramayana dalam seni lukis kontemporer dengan ukuran, adegan cerita dan judul yang berbeda. Karya pertama ukuran 80cm x 100cm, karya kedua ukuran 130 cm x 100cm, karya ketiga ukuran 130 cm x 100 cm, karya keempat 80 cm x 100 cm.

6. Apresiasi

Melalui semua rangkaian proses berkarya di atas maka proses berkarya diakhiri dengan apresiasi. Apresiasi merupakan bentuk tindakan dari pengamatan, penilaian, dan penghargaan terhadap sebuah karya seni. Dalam hal ini masyarakatlah yang akan mengapresiasi, menerima dan merasakan pesan yang terkandung dalam karya lukis kontemporer ini.

B. Pengenalan Alat dan Bahan

Alat dan bahan dalam melukis merupakan komponen yang mutlak harus dipenuhi oleh setiap kreator. Dalam proses melukis sudah pasti kita membutuhkan alat-alat dan bahan yang akan kita gunakan seperti kuas, palet kanvas, cat dan lain-lain.

1. Alat terdiri atas:

a. Kuas



Gambar 3.1: Kuas

Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2017)

Kuas merupakan alat untuk mengoleskan (membubuhkan) cat pada permukaan kanvas. Kuas memiliki ukuran yang berbeda-beda, berbeda ukuran kuas berbeda pula cara memperlakukannya. Kuas yang paling kecil digunakan untuk detail objek, sedangkan kuas besar digunakan untuk *background*.

b. Palet



Gambar 3.2: Palet
Sumber: ((Dokumentasi Penulis, 2017)

Palet merupakan wadah untuk menuangkan dan mencampur cat. Penulis menggunakan palet berbahan plastik dan kaca, namun untuk kapasitas yang lebih besar, penulis lebih menggunakan benda yang disekitar yang dapat menampung cat dalam volume yang lebih besar.

c. Gayung



Gambar 3.3: Gayung
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2017)

Gayung merupakan alat untuk menampung air, dalam kegiatan berkarya seni lukis ini gayung penulis gunakan sebagai wadah untuk membersihkan kuas yang berlumuran cat.

d. Tisu



Gambar 3.4: Tisu
 Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2017)

Tisu adalah kertas lembut, mudah menyerap, dan mudah dibuang alat untuk menggelap noda-noda kotor. Dalam proses berkarya seni lukis, tisu penulis gunakan untuk membersihkan kuas yang sudah di cuci.

e. Pensil



Gambar 3.5: Pensil
 Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2017)

Pensil adalah sebuah alat tulis berupa alat tulis, berupa kayu kecil bulat berisi arang keras. Dalam proses berkarya seni lukis, pensil digunakan dalam proses pembuatan gambar sketsa.



f. Penghapus

Gambar 3.6: Penghapus
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2017)

Penghapus adalah sebuah alat tulis yang merupakan karet lembut yang mampu menghilangkan tanda yang dihasilkan dengan pensil. Dalam proses berkarya seni lukis, penghapus digunakan sebagai alat untuk menghapus gambar rancangan pada sketsa yang salah.

2. Bahan terdiri atas:

a. Kanvas



Gambar 3.7: Kanvas
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2017)

Kanvas adalah kain yang berlapis cat campur lem, merupakan kain kanvas terbuat dari yang kain tipis sampai kain tebal dan kuat. Bahan ini dipergunakan untuk membuat layar dan terutama dasar lukisan. Dalam proses

berkarya seni lukis, kanvas yang digunakan penulis merupakan kanvas yang bertekstur kasar berkualitas baik.

b. Cat Akrilik



Gambar 3.8: Akrilik

Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2017)

Cat akrilik adalah cat cepat kering yang mengandung pigmen pewarna dalam larutan emulasi resin akrilik. Cat akrilik boleh dilarutkan dengan air, tetapi menjadi tahan air apabila kering. Apabila sudah kering cat ini akan mengeras dan menjadi karet, sehingga cat akan bertahan lama. . Dalam proses berkarya seni lukis, cat akrilik digunakan sebagai pewarna.

c. Air



Gambar 3.9: Air

Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2017)

Air digunakan sebagai pelarut dalam pencampuran cat. Dalam proses berkarya seni lukis, air digunakan untuk mencuci kuas agar bersih dan bisa digunakan.

d. Cat Tembok



Gambar 3.10: Cat Tembok
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2017)

Cat tembok adalah cat yang digunakan khusus untuk tembok / dinding. Bahan kimia yang ada dalam cat tembok di antaranya adalah kalsium karbonat ($CaCO_3$), titanium dioksida (TiO_2), PVAC (*Poly Vinyl Acrylic*), kaolin, pigmen, dan air. Dalam proses berkarya seni lukis, cat tembok digunakan sebagai bagian dari bahan yang digunakan untuk melukis, karena mengandung akrilik cat ini bisa digunakan sebagai bahan campuran.

e. Gesso



Gambar 3.11: Gesso
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2017)

Gesso transparan yang digunakan untuk permukaan kanvas. *Gesso* terbuat dari titanium dioksida dengan pengikat akrilik. *Gesso* sering digunakan diatas kanvas. Dalam proses berkarya seni lukis, *gesso* digunakan sebagai pelapis pada kanvas sebelum kanvas di gunakan. Gunakannya sebagai *primer* dalam melukis di kanvas.

f. Kertas



Gambar 3.12: Kertas

Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2017)

Kertas adalah bahan yang tipis, yang dihasilkan dengan kompresi serat yang berasal dari pulp. Dalam proses berkarya seni lukis, kertas digunakan sebagai media untuk pembuatan sketsa rancangan sebelum di salin dalam kanvas.

g. Varnish



Gambar 3.13: Fixative

Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2017)

Varnish adalah cairan yang dituangkan pada permukaan kertas lewat tempat penintaan secara *inline* ataupun *offline*. Bahan *varnish*, nitrocellulose (NC)

merupakan salah satu jenis cat yang paling banyak dipakai dalam industri finishing mebel. *Varnish* memiliki beberapa efek diantaranya *gloss* dan *doff*. Dalam proses berkarya seni lukis, penulis menggunakan *varnish* alat semprot yang berfungsi untuk melapisi hasil lukisan yang sudah jadi agar tetap terjaga dan awet.

h. *Outline* cat kaca

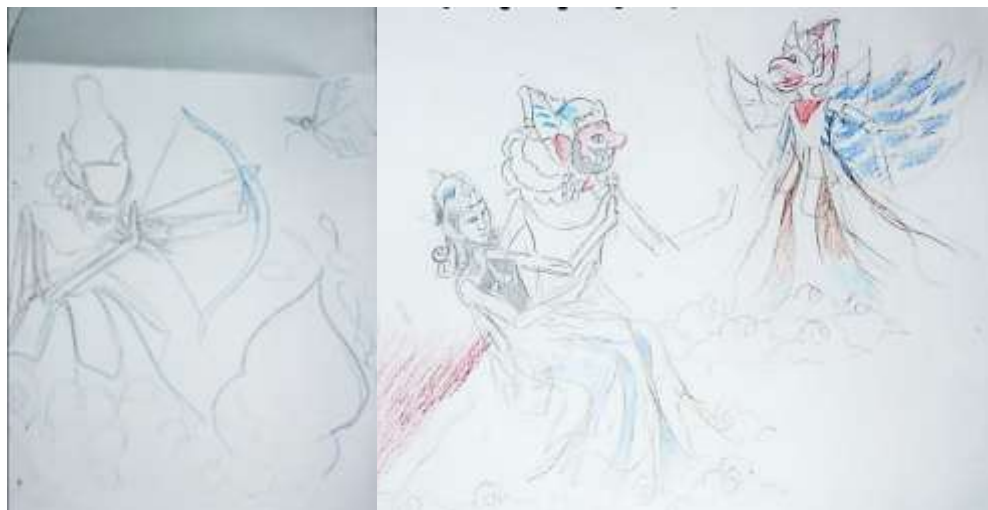


Gambar 3.14: *Vitrail*
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2017)

Outline adalah cat berbentuk gel sebagai penghias yang digunakan pada kaca. Cat *outline* (*vitrail*) berbentuk seperti gel berbahan enamel, dan langsung bisa di aplikasikan ke media yang ingin diberi *outline*. Dalam proses berkarya seni lukis, penulis menggunakan gel ini sebagai *outline* untuk ornamen dan hiasan pada karya, warna yang dipakai warna emas dan perak.

3. Proses Pembuatan Karya

1. Membuat sketsa awal pada kertas dengan pensil.



Leni Umar Windiani, 2017

ADEGAN EPOS RAMAYANA DALAM KARYA SENI LUKIS KONTEMPORER

universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 3.15: Kanvas
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2017)

2. Menyiapkan kanvas



Gambar 3.16: Kanvas
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2017)

3. Melapisi kanvas dengan campuran *gesso* dan cat tembok dengan perbandingan 50 : 50, sebagai dasar pewarnaan.



Gambar 3.17: Pendasaran Kanvas
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2017)

4. Mengeringkan kanvas dengan di jemur agar kering dengan cepat, sehingga kanvas bisa siap digunakan.



Gambar 3.17: Penjemuran Kanvas
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2017)

5. Memindahkan hasil sketsa pada kanvas.



Gambar 3.18: Sketsa Kanvas
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2017)

6. Proses melukis



Gambar 3.19: Karya 2
Sumber: ((Dokumentasi Penulis, 2017)

7. Terakhir pemberian *outline* dan hiasan memakai *vitrail* pada objek baju wayang dan mahkota wayang.



Gambar 3.20: Hiasan *Outline*
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2017)